

実践報告

令和元年度教員免許状更新講習実践報告 — 選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」 —

A practice report of Teaching License Renewal Lecture in 2019 — Special Activity (Tokkatsu) and recreation games —

福島 邦男
Kunio Fukushima

Abstract

The purpose of this paper is to consider improving the "Recreation Games as TOKKATSU" for teacher's certificate renewal lecture (kyouinnmenkyo-koushinkoushu). The authors held a lecture of TOKKATSU and recreation. After the lecture, I have conducted a practical part of the initiative games.

After 98 participants experienced the actual initiative games, most of them gave a positive evaluation.

And the main responses from the participants were that a game to get communication was effective. At the same time, participant wanted many students to experience those games.

From this investigation, a refinement of the classes is to increase the commentary of the instruction procedures and the time to experience a game.

キーワード：教員免許、更新講習、特別活動、レクリエーションゲーム

Key words : teaching license, special activities, recreation games, initiative games

I はじめに

武蔵丘短期大学（以下「本学」とする）では、教員免許更新講習を実施してきている。本稿は本学で実施した令和元年度（以下「今年度」とする）教員免許更新講習一期の中から、選択科目として実施した「特別活動としてのレクリエーションゲーム」（令和元年8月6日実施）について報告する。この講習は、学習指導要領に示されている特別活動の話し合いによる合意形成に向けて資する形ですすめた。特に学級活動の場面において、児童生徒に対して集団や社会の一員としての個人について考えさせるための教材として、イニシアティブゲームやPA系ゲーム^{（注2）}と呼ばれている、課題解決ゲーム（以降、これらの総称として、ゲームとする）を取り上げた。

既に報告して来たとおり、筆者らが平成23年度の教員免許更新講習で講習参加教員の要望を把握した結果では「現場で使えるような内容を期待する」（安藤・福島：2012, p.90）、「現場で活用したい」（同）旨の意見が寄せられたことから、平成24年度以降の講習で取りあげたゲームは、学校現場に於いて実施可能な内容であることを前提として計画し

ている。さらに、実技講習として実際に体験することを通して、日常の教育現場でも実施可能な方法を検討することをねらいとして講習を展開している。

本報告では、講習内容を分析するとともに、今年度の受講教員（以降、受講者とする）への受講後の調査、および自由記述から、今後の実施について講習内容を検討することを目的とした。

II 「特別活動としてのレクリエーションゲーム」講習

1. 日程

今年度の教員免許更新講習「特別活動としてのレクリエーションゲーム」（以下、本講習）は、令和元年8月6日（火）に、本学1303及び1304教室において、90分×4コマ展開で開講した。

主な内容として、1コマ目は講義を中心とした内容で展開し、2コマ目以降は実習を中心とした内容で展開した。実習においては、2コマ目で多くの受講者同士が交流できることを念頭に置いた個人参加型のゲームを取り上げ、3、4コマ目では集団による課題解決を中心としたチームビルディング的な一斉

指導型や集団参加型のゲームを取り上げた。なお、本講習の性質上、講習の区切りは 90 分にこだわらず、活動やゲームの区切りに休憩をとった。また 4 コマ目の後半は本講習のふりかえりと試験に充当した。

本講習の概要を表 1 に、本講習の日程の詳細を表 2-1 と表 2-2 に示す。

本講習は、平成 23 年度以降の実践を踏まえ、前年度までと同じ時間での進行とした。今年度も、前年度までの日程と、ほとんど同様の展開で実施することができた。

2. ゲームの内容

各ゲームの大まかな実施内容を次に挙げる。これらのゲームは昨年度までと同様に実施した。詳細は武蔵丘短期大学紀要第 20 巻³⁾を参照されたい。

1) 導入時のアイスブレイキング(表 2-1,※1)

講義に入る前に、受講者の緊張をほぐすことを目的として以下の内容で実施し、内容は平成 24 年度以降、同様のもので、時間配分も同様とした。

- ① 指たたきから拍手へ
- ② 両腕の挙上と手首まわし
- ③ 隣の席の受講者と自己紹介・ハイタッチ
- ④ 頭上での時計回りと胸の前の反対回り
- ⑤ 人差し指を突き合わせて指紋観察

表 -1 本講習の概要

講習	教員免許状更新講習選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」
講習日時	令和元年 8 月 6 日
参加者数	98 名 (有効回答数 97) 小学校教諭 42 名 (有効回答数 41) 中学校教諭 27 名 (有効回答数 27) 高等学校教諭 17 名 (有効回答数 17) 特別支援学校教諭 12 名 (有効回答数 12)
講習内容	平成 29 年、ならびに平成 30 年告示による学習指導要領の概要と特別活動の趣旨について講義するとともに、レクリエーションゲームならびにイニシアティブゲームを体験する。

表 -2 -1 本講習の日程 (午前)

時刻	内容
09 : 20	導入としてのアイスブレイキング※1 ・指たたきから拍手へ ・頭上の時計回りと胸の前の反対回り ・人差し指を突き合わせて指紋観察 ・隣席の受講者との自己紹介 ・講師の自己紹介クイズ※2 指導要領の改訂と特別活動に関する講義ならびに特別活動とレクリエーションの講義、ゲームの実際について解説
10 : 20	レクリエーションと特別活動について、レクリエーションゲームについて解説
10 : 25	個人参加型のゲーム 一斉指導型のゲーム※3 ・命令ゲーム「だるまさんゲーム」 ・あとだしジャンケン 等
10 : 50	休憩 以降、1303 教室に移動して活動
11 : 00	二人組のゲーム※4 ・挨拶と握手 ・じゃんけん手たたき ・じゃんけん手にぎり
11 : 40	・ミラーストレッチ ・間違い探し 等
11 : 45	休憩
11 : 50	鬼ごっこ※5 ・ぶつからずに歩く ・ペア鬼ごっこ ・ペアペア鬼ごっこ
12 : 05	数合わせゲーム※6 集合ゲーム※7
12 : 30	午後のグループ確定の後、自己紹介
12 : 30	昼食休憩
13 : 20	休憩の後、1303 教室へ移動

表 -2-2 本講習の日程 (午後)

時 刻	内 容
13 : 20	集団参加型のゲーム グループのアイスブレイキング ※8 ・自己紹介 ・自己紹介を含むフープリレー ・フープ知恵の輪 アイスブレイキングのふりかえり イニシアティブゲームの補足説明と
13 : 55	パティシペータシップ (参画共働) 説明
14 : 10	イニシアティブゲーム解説
14 : 15	9種のゲームを体験 ※9 ・日本列島 ・エレクトリックフェンス ・危険物処理班 ・魔法の絨毯 ・パイプライン ・クモの巣 ・バケツボール ・ブラインドスクエア ・ヘリウムフープ ※10 それぞれのゲームブースを 10 分間実習 (概ね 3 ゲーム毎に小休止をとった)
15 : 50	休憩 1304 教室へ移動
16 : 00	各ゲームのまとめ ふりかえりの重要性 教員免許更新講習試験
16 : 30	本講習終了

例年同様、講義前のゲームでは受講者の緊張をほぐす役割があり、講習の導入として好ましい。

2) 講師の自己紹介クイズ (表 2-1,※2)

講師である著者の自己紹介を、クイズ形式でゲーム的要素の高い自己紹介を実施した。

学習指導要領に示される特別活動のよりよい集団活動へ向けて、また講義への導入としても位置づけ、受講者 2 名以上で意見を出し合って解答する形をとった。平成 27 年度より導入した③自己紹介・ハイタッチにより、交流が活発化してきた。

3) 個人参加型のゲーム (表 2-1,※3)

受講者間の交流を図ることを主眼として、講師一名が受講者全員に対して、一斉指導で指示を出す形式のゲームを紹介した。

紹介したゲームは昨年度までと同様であった。

- ① 命令ゲーム (だるまさんゲーム)
- ② あとだしジャンケン
- ③ ぐーぱー体操 (別名ぐーぱー)

4) 二人組のゲーム (表 2-1,※4)

例年、講義の後、教室を移動した後の実技であることから、再度アイスブレイキングを実施する目的で、各種のゲームを実施している。

はじめに二人一組のペアを作って行うゲームを取り上げ、次第に活動グループの構成人数を増やしていった。ここでも例年通り、午後に予定しているイニシアティブゲームに向けての班編制を目指した。

二人組のゲームでは、他者との関係性や、他者への気づきを重視した内容とし、ペアをゲーム毎に変更することで、ペアが固定化することを取って避け、より多くの受講者とペアを作れるように配慮することを事前に説明し、実施した。

- ① 挨拶と握手
- ② 肩に手をおいてストレッチ
- ③ ミラーストレッチ (別名ミラーイメージ)
- ④ 間違い探し
- ⑤ 負けるが勝ちジャンケン
- ⑥ あいこジャンケン (同じものが出るまで続ける)
- ⑦ ゆびキャッチ

5) 鬼ごっこ (表 2-1,※5)

楽しみとしての活動と言うよりも、「規則を守ること」並びに「規則がある理由」等を児童生徒に考えさせることを主眼として紹介した。

- ①ぶつからずに歩きまわる
- ②ペア鬼ごっこ
- ③ペアペア鬼ごっこ

6) 数合わせゲーム (表 2-1,※6)

- ①手たたきドン

拍手の数で集合するゲームを紹介した。罰ゲーム等は取り入れずに実施した。

7) 集合ゲーム (表 2-1,※7)

実施内容は例年同様、次のとおりに実施した。

各自が 1～5 の整数から一つを選択し、数を表現すること無く、同じ数を選択した者同士が無言の内に握手のみで集合することを課題として実施した。握手の具体的方法には言及せず、指の本数などで数を示すことは禁じた。

- ① 無言で握手で集合 1
- ② 無言で握手で集合 2：握手での数の伝達方法を、手を握る回数では無く、振る回数に統一した。
- ③ 無言で握手で集合 3：手を振る動作を、互いが同時にカウントし、効率よく数の伝達を図るものとした。

無言で集合するこれらのゲームでは、例年、受講者間に混乱と笑いが見られる。例年同様に笑いの中で課題を達成することができた。

午後の講習を展開するにあたり、集合ゲームの最終回では、午後の活動を実施する上で求められる活動班の数である「9」を課題として実施した。

本講習は、11 人前後のグループを計 9 個グループ編成した。編成に当たり、年代や性別等は考慮していなかったため、男女比や年齢構成に偏りがみられたが、そのままでの実施とした。

本講習で紹介するゲームの趣旨が、競争や勝敗ではないことを、受講者に対して再度徹底した。受講者から、編成に伴う構成員の差についての苦情は見られなかった。

8) グループのアイスブレイキング (表 2-2,※8)

午後の講習の導入として、グループ毎のアイスブレイキングとして実施した。

実施したアイスブレイキングは次のとおりである。

- ① 自己紹介
- ② ヘリウムフープ
- ③ フープリレー
- ④ フープ知恵の輪
- ⑤ ふりかえり

⑥ のふりかえりについては、教員の研修という位置づけから、学校現場へのフィードバックを念頭に置いて実施し、グループ内での自由討議とした。筆者がファシリテーターとして主導する形はとらな

かった。

9) イニシアティブゲーム (表 2-2,※9)

グループ毎でのアイスブレイキングを経た段階から、イニシアティブゲーム (PA 系ゲームⅢとも呼ばれる) を中心に実施した。例年同様であるが、受講者数から求められたグループ数に合わせて 9 つのゲームを用意した。

ゲーム活動中は、各グループ内の 8 名のメンバーが実際に活動し、残りの受講者 2,3 名が、安全を確保する役割を担う補助者 (スポッター) として活動するように指示した。しかし、補助者もグループの一員であることから、助言等には制限を加えずに展開した。さらにグループ内での役割分担は個人の意思を尊重した上で交代可能とした。活動途中での交代は認めず、交代してのやり直し回数には制限を設けなかった。この手法も例年同様であった。

全グループに 9 ゲーム全てを体験して欲しいことから、1 ゲーム 10 分の時間制限を設けて実施した。

例年同様であるが、今年度は各グループが①～⑨のゲームに分かれ、順次体験する方式をとった。

用意した 9 つのイニシアティブゲームを以下に示した。

- ① 日本列島
- ② エレクトリックフェンス
- ③ 危険物処理班
- ④ 魔法の絨毯
- ⑤ パイプライン
- ⑥ クモの巣
- ⑦ バケツボール
- ⑧ ブラインドスクエア
- ⑨ ヘリウムフープ

これら 9 つのゲームについては昨年度同様であった。

これらのゲームを体験する順序も、平成 23 年度より行っている、①→②→・・・→⑧→⑨→①→といった循環での実施方法を取った。

例年同様、事前に実施方法について解説を加え、理解を求めたことで、実施順についての改善を求める回答は見られなかった。

3. 回答にみる受講者のゲーム体験

本講習終了時、受講者に対して無記名でのアンケート方式による調査を実施した。質問項目は、1)「自身にとって有益だったと感じられた活動」、2)「自身にとって有益ではなかったと感じられた活動」、3)「今後、クラスや学校で実施したい活動」、4)「今後、クラスや学校で実施することは困難（不適切）だと考えられる活動」、5)「(本講習全体に関する)感想や意見」、の五項目について記述を求めた。本節では、上記5つの項目について、受講者の回答から、本講習において取りあげたゲームの妥当性を検討する。

なお、受講後の調査では全受講者98名中97名(小学校41、中学校27、高等学校17、特別支援学校12)から有効回答を得ることができた。有効回答率は99.0%であった。

実技講習の進め方については、例年、個人参加型のゲームを展開しながら、2人組、3-4人組と次第に人数を増やす方向で集団を作って行き、集団参加型の「アイスブレイキング」を経て、特に受講者間のコミュニケーションを必要とする「イニシアティブゲーム」へ導入する方法をとって来た。調査では、1コマ目の

講義前後に実施した着座してのアイスブレイキングを含め、本講習で紹介したゲームの中から、活動(ゲーム)名を挙げて記述することを求めたが、個人参加型であるか集団参加型であるかの区別を設けなかった。さらに、今回も複数の活動を挙げることに制限を設けなかった。

以降の1)～5)に上げる回答理由や意見等は、「」や()を含め、原文ままとした。

1) 自身にとって有益だったと感じられた活動

97の回答結果のうち「自身にとって有益だったと感じられた活動」として挙げられたものから、上位10位までの活動11ゲームを表3に示した。

ここでの1位は「集合ゲーム」であった。全受講者の40.2%が挙げていた。昨年度1位の「バケツボール」(昨年度26.0%)は5位15.5%にとどまった。

中学校と特別支援学校の受講者は「クモの巣」が1位となっていた。

「該当なし」は0%であった。

今回も、回答理由の自由記述では「全員で取り組める」旨の理由を挙げた意見が散見された。このことは、転倒等の危険が予測されるゲームの実施方法として例年採用して来ている「グループ内から補助者を出し、補助者はゲームに直接には参加できない」という実施方式に対しての不満であると考えられた。しかし、本講習での安全管理上、グループの構成員同士が補助者役を引き受けることは避けられず、全種目ともグループ全員が取り組むことは不可能であった。補助者に関する説明は、事前に実施しているのであるが、さらなる理解を求める必要があると思われた。

表3より、上位3位までに挙げられたゲームについて、選択した理由を回答から一分抜粋し以下に示した。

表・3 自身にとって有益だったと感じられた活動

ゲーム名	校種 小計 答数	n=97 (全体%)	小学校 実数	n=41 (校種内%)	中学校 実数	n=27 (校種内%)	高校 実数	n=17 (校種内%)	特支 実数	n=12 (校種内%)
1 集合ゲーム	39	(40.2)	12	(29.3)	7	(25.9)	9	(52.9)	1	(8.3)
2 ヘリウムフープ	23	(23.7)	11	(26.8)	6	(22.2)	4	(23.5)	2	(16.7)
3 クモの巣	19	(19.6)	5	(12.2)	7	(25.9)	4	(23.5)	3	(25.0)
4 危険物処理班	17	(17.5)	9	(22.0)	4	(14.8)	3	(17.6)	1	(8.3)
5 バケツボール	15	(15.5)	5	(12.2)	4	(14.8)	3	(17.6)	3	(25.0)
6 日本列島	13	(13.4)	3	(7.3)	5	(18.5)	4	(23.5)	1	(8.3)
6 エレクトリックフェンス	13	(13.4)	5	(12.2)	4	(14.8)	3	(17.6)	1	(8.3)
8 フープ知恵の輪	11	(11.3)	7	(17.1)	2	(7.4)	2	(11.8)	0	(0.0)
8 魔法の絨毯	11	(11.3)	4	(9.8)	3	(11.1)	3	(17.6)	1	(8.3)
10 ペア鬼ごっこ	10	(10.3)	6	(14.6)	2	(7.4)	2	(11.8)	0	(0.0)
10 バイブライン	10	(10.3)	2	(4.9)	4	(14.8)	3	(17.6)	1	(8.3)
該当無し	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)

複数回答可とした

①「集合ゲーム」

- ・握手や瞬きなど人とのコミュニケーションで意識しない活動を行うことで行動の大切さ（非言語）に意味を感じる（小学校教諭）
- ・自分と同じ数の仲間を見つけるために積極的になれる（小学校教諭）
- ・色々な人に積極的に話せる（中学校教諭）
- ・言葉以外での仲間が見つかった時の感動は色々な人に伝えたい（高等学校教諭）
- ・言葉ではなく「伝える」→「伝わる」→「見つかる」という体験の中で、楽しさ、嬉しさがとても感じられた（支援学校教諭）
- ・このゲームがきっかけで、なごやかになった（支援学校教諭）

②「ヘリウムフープ」

- ・簡単そうに見えて難しく、人々が近くにいるので、色々なアイデアが出て、すぐにためせる（小学校教諭）
- ・集団で意思のそ通を図りながら取り組める（小学校教諭）
- ・気持ちを通わせることが必要だった（中学校教諭）
- ・失敗しても嫌な思いをすることなく笑い合える（中学校教諭）
- ・出来たとき達成感がある（高等学校教諭）
- ・どのように下げていくのか考えるのが楽しかった（支援学校教諭）

③「クモの巣」

- ・チームワークがやしなえる（小学校教諭）
- ・みんなで考えたので、成功した時、みんなで喜べた
- ・（小学校教諭）

- ・「くぐり抜けられそうでくぐり抜けられない」だからこそ挑戦してみたいという意欲にかられる（中学校教諭）
- ・充実した話し合いになった（中学校教諭）
- ・体を支え合う上で信頼関係も築ける（中学校教諭）
- ・一人をくぐらせるために全員が協力し、その人の特徴を理解し合える（高等学校教諭）
- ・みんなで体を動かし、できたときの達成感がうれしい（支援学校教諭）

2) 自身にとって有益でなかったと感じられた活動

「自身にとって有益でなかったと感じられた活動」として挙げられたものから、上位6位までの活動8ゲームと「該当なし」について表4に示した。

8種のゲーム中5つが集団参加型のイニシアティブゲームであった。

この設問での1位は「該当なし」であり、受講者の51.5%が回答していた。2位は「ブラインドスクエア」で15.5%、3位は「クモの巣」で13.4%だった。

これら上位3種目に関しては、2位3位の入替えはあるものの、平成27年度以降同じ内容で、昨年度とは順位も同一であった。

表4より、1位の「該当なし」を除き、「ブラインドスクエア」と「クモの巣」の回答理由を一部抜粋して以下に示した。

①「ブラインドスクエア」

- ・指示を聞いて動いただけで、成功しても（中学校教諭）
- ・形の概念が理解できていないとできない（小学校教諭）

表4 自身にとって有益ではなかったと感じられた活動

ゲーム名	校種 小計 答数 (全体%)	n=97	小学校 実数 (校種内%)	n=41	中学校 実数 (校種内%)	n=27	高校 実数 (校種内%)	n=17	特支 実数 (校種内%)	n=12
1 該当なし	50	(51.5)	22	(53.7)	15	(55.6)	9	(52.9)	4	(33.3)
2 ブラインドスクエア	15	(15.5)	3	(7.3)	6	(22.2)	5	(29.4)	1	(8.3)
3 クモの巣	13	(13.4)	9	(22.0)	1	(3.7)	2	(11.8)	1	(8.3)
4 日本列島	4	(4.1)	1	(2.4)	1	(3.7)	2	(11.8)	0	(0.0)
4 エレクトリックフェンス	4	(4.1)	2	(4.9)	1	(3.7)	1	(5.9)	0	(0.0)
6 二人組の活動	2	(2.1)	0	(0.0)	2	(7.4)	0	(0.0)	0	(0.0)
6 集合ゲーム	2	(2.1)	1	(2.4)	1	(3.7)	0	(0.0)	0	(0.0)
6 数合わせゲーム	2	(2.1)	2	(4.9)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)
6 バイブライン	2	(2.1)	1	(2.4)	0	(0.0)	1	(5.9)	0	(0.0)

複数回答可とした

- ・数学が苦手なので理解するのが難しかった（高等学校教諭）

②「クモの巣」

- ・活動に向かうには多大な気力が必要（小学校教諭）
- ・体系的にやりたがらない人もいるのでは（小学校教諭）
- ・道具の準備、男女混合で行う場合に少しためらう（中学校教諭）
- ・体格や運動能力面で様々なメンバーの中、色々工夫したのですが、なかなか全員クリアはできなかった（支援学校教諭）

その他、学校現場での実施する場面を想定し、準備が不可能等の理由を挙げた意見が見られた。

3) クラスや学校で実施したい活動

「クラスや学校で実施したい活動」への回答結果のうち、上位7位までの活動10ゲームを表5に示した。

1位は「集合ゲーム」で32.0%であった。中でも小学校においては39.0%だった。

2位は「ペア鬼ごっこ」で18.6%、3位は「ヘリウムフープ」であった。「ヘリウムフープ」は校種別の高等学校では1位（23.5%）となっていた。

「該当なし」は0名0%であった。

表5より、全体の上位3位内に挙げられた3つのゲームの感想をそれぞれ一部抜粋し以下に示した。

①「集合ゲーム」

- ・多くの人と関わりを持ち、言葉だけでなくコミュニケーションを図ることができる（小学校教諭）
- ・仲間が見つけれられた時のよこびと、見つからなかった時の不安を考え感じさせたい（小学校教諭）

論）

- ・声を出さないコミュニケーションのよさを感じた（中学校教諭）
- ・教室という狭い空間でもできる（中学校教諭）
- ・ルールもかんたんで、すぐにできそう（中学校教諭）

②「ペア鬼ごっこ」

- ・ルールが簡単（小学校教諭）
- ・ルールを守る大切さを教えながら取り組んでみたい（小学校教諭）
- ・少ないスペースでも、ルールを守らせつつ行える（中学校教諭）
- ・ルールを守りながら、体を動かすとともに、クラス内の関係作りのきっかけになりそう（高等学校教諭）
- ・幅広い実態の生徒たちでも楽しめる（支援学校教諭）

③「ヘリウムフープ」

- ・気持ちを合わせられる（小学校教諭）
- ・自然と声かけが生まれ、課題も丁度よい（小学校教諭）
- ・協働を引き出せる（中学校教諭）
- ・異性でも行いやすく、コミュニケーションにつながりやすい（中学校教諭）
- ・まとめ役を生徒間で自主的に出させることができる（高等学校教諭）

4) クラスや学校での実施することは困難（不適切）と考えられる活動

「クラスや学校で実施することは困難（不適切）と考えられる活動」への回答結果のうち、上位9位

表5 クラスや学校で実施したい活動

ゲーム名	校種 小計 答数	n=97 (全体%)	小学校 実数	n=41 (校種内%)	中学校 実数	n=27 (校種内%)	高校 実数	n=17 (校種内%)	特支 実数	n=12 (校種内%)
1 集合ゲーム	31	(32.0)	16	(39.0)	11	(40.7)	2	(11.8)	2	(16.7)
2 ペア鬼ごっこ	18	(18.6)	11	(26.8)	4	(14.8)	3	(17.6)	0	(0.0)
3 ヘリウムフープ	17	(17.5)	7	(17.1)	5	(18.5)	4	(23.5)	1	(8.3)
4 数合わせゲーム	16	(16.5)	6	(14.6)	7	(25.9)	2	(11.8)	1	(8.3)
5 フープ知恵の輪	12	(12.4)	6	(14.6)	2	(7.4)	3	(17.6)	1	(8.3)
6 ゆびを動かす活動	11	(11.3)	7	(17.1)	1	(3.7)	3	(17.6)	0	(0.0)
7 間違いさがし	10	(10.3)	4	(9.8)	4	(14.8)	2	(11.8)	0	(0.0)
7 アイスブレイキング	10	(10.3)	6	(14.6)	2	(7.4)	2	(11.8)	0	(0.0)
7 日本列島	10	(10.3)	5	(12.2)	1	(3.7)	3	(17.6)	1	(8.3)
7 バケツボール	10	(10.3)	5	(12.2)	2	(7.4)	3	(17.6)	0	(0.0)
該当無し	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)	0	(0.0)

複数回答可とした

までの活動 11 種目のゲームを表 6 に示した。

1 位は「クモの巣」で 42.3%であった。

2 位は「該当なし」で 34.0%であった。

3 位は「エレクトリックフェンス」で 10.3%であった。

2 位の「該当なし」を除くと、全て午後の講習で実施した、グループ毎に取り組んだイニシアティブゲームという結果になった。

表 6 より、上位 3 位までの活動から「該当なし」を除き「クモの巣」「エレクトリックフェンス」に関する回答理由をそれぞれ一部抜粋して以下に示した。

①「クモの巣」

- ・準備や安全管理が難しそうだ（小学校教諭）
- ・落下等でのけがの心配がある（小学校教諭）
- ・安全面に特に注意が必要（中学校教諭）
- ・厳みつに生徒がルールを守るかという点で困難と感じる（中学校教諭）
- ・無茶な発想をして、ケガにつながる危険性がある（中学校教諭）

その他、準備や設置が困難という意見が散見された。

②「エレクトリックフェンス」

- ・高さがあると難しいし、低いとつまらなそう（小学校教諭）
- ・人の身体を運ぶ（触れて）ということに抵抗がでてしまう（中学校教諭）
- ・盛り上がりすぎて、危険な方法でがんばってしまう（支援学校教諭）

5) その他の意見等の自由記述

本講習に関するその他の意見・感想として、有効

回答数 97 の中、3（小学校 1、中学校 2）がその他の自由記述欄に記述していたので、以下に示した。

【本講習を評価した内容】

- ・自ら、体を動かさせたので、記憶にのこりやすいし、どれも、学校でやってみたい（小学校教諭）
- ・自分も童心にかえり、生徒と遊びながらコミュニケーションを取れたらいいなと思いました（中学校教諭）
- ・「アイスブレイク」で気持ちを和ませてくれ、その後も楽しんで活動できました（中学校教諭）

【本講習へ改善を求める内容】

- ・本日のプログラムをレジメにのせてほしかった（高等学校教諭）

Ⅲ まとめ

この講習は、平成 21 年度より一貫して、講義よりも実技に比重を置いて展開し、「なすことによって学ぶ」という特別活動の本質を一貫させてきた。そして、直接体験を経ることではか理解できない部分があることを受講者へ伝えてきた。

本講習でも、受講者自身が有益だったと考える活動の上位に、イニシアティブゲームが挙げられていた。これは例年のことであり、受講者同士が体験を共有することで、人間関係を深め、受講者個々人に成長があったと推察された。さらに、本講習では、危険度が比較的高いと考えられた「クモの巣」が 3 位となっていることは、講習を計画する上での示唆が含まれていると思われる。

また、多くの受講者が、実際に学校現場で実施が可能と考える活動の条件として、準備の容易さと指

表・5 クラスや学校で実施したい活動

ゲーム名	校種	小計 答数 (全体%)	小学校 実数 (校種内%)	中学校 実数 (校種内%)	高校 実数 (校種内%)	特支 実数 (校種内%)
1 集合ゲーム		31 (32.0)	16 (39.0)	11 (40.7)	2 (11.8)	2 (16.7)
2 ペア鬼ごっこ		18 (18.6)	11 (26.8)	4 (14.8)	3 (17.6)	0 (0.0)
3 ヘリウムフープ		17 (17.5)	7 (17.1)	5 (18.5)	4 (23.5)	1 (8.3)
4 数合わせゲーム		16 (16.5)	6 (14.6)	7 (25.9)	2 (11.8)	1 (8.3)
5 フープ知恵の輪		12 (12.4)	6 (14.6)	2 (7.4)	3 (17.6)	1 (8.3)
6 ゆびを動かす活動		11 (11.3)	7 (17.1)	1 (3.7)	3 (17.6)	0 (0.0)
7 間違いさがし		10 (10.3)	4 (9.8)	4 (14.8)	2 (11.8)	0 (0.0)
7 アイスブレーキング		10 (10.3)	6 (14.6)	2 (7.4)	2 (11.8)	0 (0.0)
7 日本列島		10 (10.3)	5 (12.2)	1 (3.7)	3 (17.6)	1 (8.3)
7 バケツボール		10 (10.3)	5 (12.2)	2 (7.4)	3 (17.6)	0 (0.0)
該当なし		0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)

複数回答可とした

導のしやすさを指摘していることも例年通りと言えた。

「クモの巣」と「エレクトリックフェンス」では、安全管理上の問題を挙げる記述が多数見られ、準備が不可能とする意見も散見された。反面、次の様な意見も見られたので以下に挙げた。

- ・特別な道具が必要だったり危険だったりするのは、無かった（小学校教諭）
- ・安全面に配慮すればどれも ok（中学校教諭）
- ・どれも、お互いに打ちとけ合うことのできるゲーム（高等学校教諭）

しかしながら、安全管理に関しての問題がある以上、一般化には限界があろう。

また、男女合同で実施する場合の身体接触等、異性間で配慮すべき点が指摘されていたことも例年同様の結果となった。

本講習でも、受講者が「現職の教員」であったことで、実技の実際場面での安全管理面について大きな助けとなっていた。これも、例年の講習と変わりがなかった。安全面への配慮として、また講習の質の確保を考える上でも、実技講習の1グループの構成人数は、補助者を含めて決定すべきであると考えられた。

筆者らの調査¹⁾で、「学校現場において、人間関係づくりを行うためのイニシアティブゲームを活用できる力が求められつつある」（安藤・福島：2012, p.90）と指摘したとおり、本講習においても受講者の記述には「人間関係」や「仲間」といった語彙があった。

イニシアティブゲームを講習の中心に据え、講習の展開を図ったことが、受講生の肯定的内容の記述へつながったものと考えられた。

また、筆者らが平成 23 年度の教員免許更新講習で講習参加教員の要望を把握した結果では「現場で活用したい」（安藤・福島：2012, p.90）旨の意見が寄せられたことから、平成 24 年度以降の講習で取りあげたゲームは、学校現場に於いて実施可能な内容であることを前提として計画し、改善を重ねて実施して来た。

昨年度の回答には、

- ・特活＝レクではなく、特活の中に今日の活動をいかに意図的に組み込むかが大切だと思う、特活で

最も大切なのは学級会だと思っている（小学校教諭）

という回答があった。この点については、講義の中で、取り上げていたことから、本講習の回答に同様のものは見られなかった。

Ⅳ おわりに

本稿では、今年度教員免許更新講習（特別活動としてのレクリエーションゲーム）の内容を分析するとともに、今後の実施について講習内容を検討することを目的とした。

受講者同士が笑顔で活動している光景を多数観察できた。これは、取り上げた各種のゲームを体験することを通し、作り上げられた受講者間の人間関係によると考えられた。

既報のとおり、教員免許状更新講習の趣旨として、活動の内容を精査する上での要点二点を、1) 難易度・危険度、及び 2) 実際に現場で実施可能な、比較的取り組みやすい活動、の二点としてきた。

今回の調査から、明らかとなった主な二点は次に挙げるものであった。それは、

- 1) 受講者同士がよりコミュニケーションが図れるゲームを有益だったと感じていた
- 2) 安全で設置が容易なゲームを学校現場で実施したいと考えている

という二点である。このことから、免許状更新講習の改善点として、今後重視すべきことは、ゲーム毎により詳細な解説を加えて紹介しながら、体験を深めさせることであり、そのためにも、ゲーム体験にかける時間を増加させることであると言えた。

本学の教員免許状更新講習では、時間の増加に関しては、現在の限られた講習時間の中にあって、物理的に困難であることから、今後は講習の複数回実施を含む、講習時間数の増加等を改善策として視野に入れて、十分な時間を用意できる講習計画を立案することで、さらなる改善が図れるものと考えられた。

しかしながら、本稿では受講者の主観による回答のみを用いているため、資料の偏りを否定できない。今後も調査を継続し、講習の更なる改善を目指したい。

【参考文献】

- 1) 安藤福光,福島邦男,武蔵丘短期大学教職科目の改善に関する検討-「特別活動指導法」に焦点化して-,武蔵丘短期大学紀要 19, pp.89-97, 2012.
- 2) 飯塚宏一,対人スキル向上に向けての手法-野外活動におけるイニシアティブゲーム体験の社会的スキル調査から-, 宇太附属中研究論集 54, pp.50-53, 2006.
- 3) 福島邦男,安藤福光, 教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 20, pp.69-79, 2013.
- 4) 福島邦男,安藤福光,平野智之, 平成 25 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 21, pp.69-79, 2014.
- 5) 福島邦男,鈴木宏,平成 26 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 22, pp.65-74, 2015.
- 6) 福島邦男,鈴木宏,平成 27 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 23, pp.115-124, 2016.
- 7) 福島邦男,鈴木宏,平成 28 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 24, pp.51-59, 2017.
- 8) 福島邦男,安藤福光,平成 29 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 25, pp.27-36, 2018.
- 9) 福島邦男,小野澤尚也,平成 30 年度教員免許状更新講習実践報告-選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」-, 武蔵丘短期大学紀要 26, pp.53-62, 2019.
- 10) 村田昇,金井肇,蛭田政弘監修, みんなのどうとく 3 年 埼玉県版, 学研教育みらい, 2010.
- 11) 諸澄敏之編著,プロジェクトアドベンチャージャパン監修, みんなの PA 系ゲーム, 杏林書院, 2005.